AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO
EXPLORER
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX
N. 12
NOVEMBRE 1987
L. 10.000
CBM 64/128
e
MSX
LA PROVA
Zoram il guerriero
MISSIONE MISTERO
Roy Norton
DESPERADOS
Kenneth Johnson
Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione
Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale
Milano n.127 del 23/2/87

EXPLORER - Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE — Elisabetta Broli

VICE-DIRETTORE — Bonaventura Di Bello

REDAZIONE — Telefono 02/6453775

FOTOLITO — European Color
Via Terruggia, 3 - Milano

COMPOSIZIONE — Fotocomposizione Novatese
Via Beltrami, 42 - Novate Milanese (Mi)

STAMPA — Agel s.r.l.
V.le Dei Kennedy, 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE — MePe
V.le Famagosta, 75 - Milano

ARRETRATI: per ogni numero L. 10.000 più L. 3.000, per rimborso spese spedizione, solo con versamento su c/c postale n° 54562202 intestato a: **Edizioni Hobby S.r.l.** Via della Spiga n° 20 - 20121 Milano.

IMPORTANTISSIMO!!!

A tutti gli avventurieri: nei giorni di LUNEDÌ, MERCOLEDÌ e VENERDÌ potrete telefonare dalle ore 18,30 alle ore 19,30 al numero 6453775/6 e il nostro SUPERTECNICO risponderà ad ogni vostra richiesta!!!.

UN ANNO INSIEME

Siamo al dodicesimo numero, ragazzi! Un anno di Avventure è ormai trascorso, e sembra essere passato abbastanza in fretta.
Per coloro che ci hanno seguito nel corso di questi dodici mesi di enigmi e di battaglie, il tempo sarà di sicuro passato più velocemente: tutti noi sappiamo come se ne perda la cognizione, una volta seduti davanti alla tastiera, nevvero?
Inoltre i "fedelissimi" hanno potuto apprezzare l'ormai storico "Corso" pubblicato sui primi sei numeri.
All'inizio Explorer era nata come trasposizione delle Avventure di Epic 3000 sui due home computer CBM 64 ed MSX, e così è stato fino al numero sette, con grande disappunto (e ce ne rammarichiamo molto) di coloro che, fedeli lettori di Epic 3000 e possessori di CBM 64, erano andati a leggersi le soluzioni dei giochi per Spectrum: questi "curiosoni" non hanno potuto godersi i primi, eroici, sette numeri di Explorer.
Ma dal numero otto la rivista ha introdotto nuove, inedite, Avventure, e insieme ad esse una incredibile novità nel campo delle riviste "software" italiane: la Hot Line, gioia di chi riesce ad usufruirne e dannazione di chi, purtroppo, non è ancora riuscito a prendere la linea.
Infatti la Hot Line non riesce, purtroppo, ancora a soddisfare tutte le richieste di aiuto: nonostante i nostri sforzi per ridurre il tempo richiesto da ogni telefonata non riusciamo ancora a soddisfare più di quindici Avventurieri in quell'ora dedicata a tale servizio.

Fortunati coloro che posseggono un telefono con chiamata automatica, anche se persino con questo sistema il successo non è assicurato.
Che dire? Dal canto nostro stiamo cercando di ovviare al problema ma, tenendo conto che chi risponde alle telefonate è la stessa persona che inventa e programma i giochi non potete pretendere che egli sottragga altro tempo prezioso alla creazione dei giochi coi quali vi divertite mese per mese, considerando anche che la gestione della Hot Line richiede anche un impegno di tempo extra per organizzare i dati su Adventures inglesi e la ricerca di indirizzi ed altre informazioni da voi richieste.
Per cui pazientate ancora per un po', ed intanto godetevi le tre Avventure di questo mese: Zoram il Guerriero sarà il barbaro che guiderete verso il superamento di una "prova" incredibilmente pericolosa e difficile; ritorna poi il nostro simpatico giornalista Roy Norton alle prese con una casa da film dell'orrore; ed infine ancora un gradito ritorno, con Kenneth Johnson ed una banda di "desperados".
Ancora una volta Explorer vi sfida, mettendo alla prova le vostre menti ormai acuite dalla lotta: fatevi onore!

La Redazione

COMUNICAZIONI IMPORTANTI

Vedere a pagina 9

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Qui di seguito troverete un breve ma esauriente elenco di istruzioni comuni a tutte le Avventure pubblicate: ricordate che ogni istruzione va digitata con il tasto RETURN.

Innanzitutto nella vostra esplorazione potrete muovervi digitando per esteso, o abbreviandoli, i quattro punti cardinali NORD(N), SUD(S), EST(E) ed OVEST(O), e le loro combinazioni Nord-Est, Sud-Ovest, etc. nella forma NE, NO, SE e SO.

Infine il computer riconosce anche i comandi SALI(SU), SCENDI(G o GIU), ENTRA, ESCI, ATTRAVERSA, INFILATI, etc.

Per ripetere la descrizione del luogo in cui vi trovate occorre digitare DESCRIVI(R) se volete anche la grafica (ove essa è presente), oppure semplicemente GUARDA(V) per una descrizione di solo testo. Si può comunque scegliere di eliminare del tutto la grafica durante il gioco con NO GRAFICA, e riattivarla in qualsiasi istante con SI GRAFICA.

È possibile cambiare il colore del bordo, del fondo e dei caratteri coi comandi BORDO, FONDO e COLORE rispettivamente, seguiti dai colori NERO, BIANCO, ROSSO, CELESTE, PORPORA, VERDE, BLU, GIALLO, ARANCIO, MARRONE, ROSA, GRIGIO, FUMO, PISELLO, AZZURRO e SMOG.

Gli oggetti presenti nel luogo ove vi trovate possono essere manipolati in vari modi, ma soprattutto si possono utilizzare i verbi PRENDI, POSA, INDOSSA e TOGLI (gli ultimi due con oggetti indossabili, naturalmente).

Per sapere cosa avete con voi digitate INVENTARIO, LISTA o L.

Servitevi spesso del verbo ESAMINA per scoprire indizi ed oggetti nascosti durante il vostro cammino.

Per interrompere una partita digitate STOP o Q, ma ricordate che potete salvare la posizione corrente di gioco su nastro o disco e persino in memoria, utilizzando le due istruzioni SAVE e LOAD e rispondendo alla domanda che vi verrà fatta: in questo modo avrete la possibilità di iniziare il gioco dal punto in cui lo avete lasciato o, con il SAVE e LOAD in Ram, evitare di interromperlo bruscamente a causa di "morti" indesiderate.

Ricordate di avere pazienza, riflettere e disegnare una mappa, e Buon Divertimento!

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD —RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

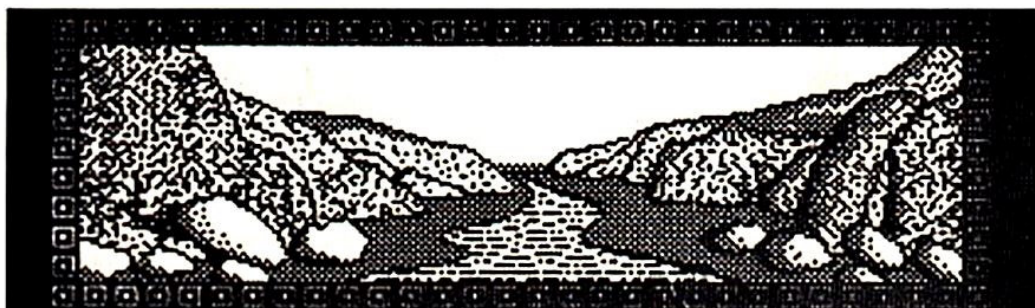
In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

ADVENTURE NEWS

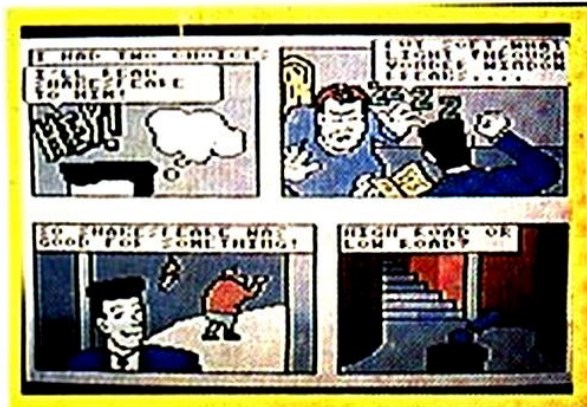
Novità, novità e ancora novità: ecco a voi le ultime nate!

THE ENCHANTRESS
Per Commodore 64

Nella magica era di Kerovnia ricca di maghi, folletti e stranezze, siete impegnati nella ricerca di una malefica Incantatrice, che dovrete eliminare.
Fate attenzione, però: i suoi poteri sono incredibili e rischiate di subire qualche terribile incantesimo.
Per aver successo nella vostra impresa, cercate di colpirla di sorpresa in un momento in cui ella è impegnata in un'attività che la coinvolge completamente, come ad esempio la meditazione.
Purtroppo, ad essa l'Incantatrice si dedica solo in certi momenti e in determinati luoghi: sarà compito vostro scoprire quando e dove agire.
Dovrete raccogliere informazioni cercando di parlare con tutti i personaggi che incontrerete.
Potrete scegliere, come aiuto, fra 3 formule magiche offertevi in vendita (Freeze, Flow e Find). Ognuna di esse vi porterà a risolvere il gioco in modo diverso ed imprevedibile.
Una delle caratteristiche più originali del gioco è quella che esso considera realisticamente il tempo che occorre per compiere ogni azione: ad esempio, per attraversare una valle e raggiungerne un'altra il timer avanza di 30 minuti circa, mentre, impiegherete meno di un minuto per oltrepassare una porta!
"The Enchantress", che è la prima adventure firmata dalla nuova Casa di software Abstract Concepts, è il frutto della mente diabolica di Fergus Mc Neil, ma la vera realizzazione è stata fatta da un programmatore il cui nome è segretissimo... sempre per restare in tema di misteri e magie!

STATIONFALL
Per Commodore 64

"Qui è il Capitano delle Forze Stellari che parla.
Sono appena arrivato alla stazione spaziale Gamma Delta Gamma 77-G 59/59, con il mio compagno, il robot Floyd.
Il nostro compito, di priorità assoluta, è quello di recuperare 24 bancali di moduli. Senza di essi la mia base non può richiedere i moduli necessari per acquistare delle copertine assai urgenti".
Avrete già capito che l'intera adventure è basata su una spietata satira della burocrazia e del suo uso di quantità incredibili di carta per qualsiasi operazione.
Ma, l'adventure non è tutta qui: se la giocate scoprirete subito che essa è un incredibile thriller!
Appena sbarcati sulla stazione spaziale, noterete che regna uno strano silenzio: dove sono gli abitanti?
Sono, inoltre, spariti i tubi di rifornimento dei moduli alle astronavi, sono stati falsificati i certificati di accesso alla stazione e sono state contraffatte le carte d'identità.
Dal Giornale del Comando risulta che qualche tempo prima era stata avvistata un'astronave di origini sconosciute vagante nello spazio, come alla deriva.
Una volta recuperata, si era scoperto che conteneva solo lo scheletro di un alieno e una piccola piramide su di un piedistallo... ma, da allora erano iniziate ad accadere delle cose stranissime.
A voi il compito di svelare il mistero della stazione Gamma Delta Gamma 77-G 59/59!

COMICS
Per Commodore 64

Se siete degli appassionati di fumetti ed avete la fortuna di possedere un drive, questo è il programma che fa per voi.
Questo gioco, davvero molto originale, vi vede protagonisti in veste di investigatori privati, in una cittadina americana.
Incontrerete quello che sembra essere un semplice direttore di un negozio di animali che vi chiederà di cercare un professore misteriosamente rapito (per soldi? per estorcergli preziose informazioni scientifiche?).
Sta a voi decidere se accettare questo incarico.
Ogni 3 scene circa vi troverete davanti ad una scelta: di direzione, di azione o di dialogo. Dovrete selezionare l'opzione che preferite spostando il joystick e premendo fire.
Alcune scelte influenzeranno notevolmente l'andamento di questa adventure "a strisce", altre serviranno solo a movimentarla in modo buffo.
Mentre giocate potrete scegliere se essere seri o se selezionare delle risposte bizzarre.
La vostra missione si svolgerà in un strano mondo pieno di trappole, di uomini misteriosi, di stupidi contadini e di qualche eroe.
"Comics" si distingue, soprattutto, per la grafica eccellente, ricca di colori e per il gran senso dell'humour che vivacizza ogni vicenda.
Insomma, è un'adventure originale da non lasciarsi sfuggire!

Arrivederci

SOLUZIONI DEI GIOCHI PUBBLICATI SU EXPLORER N. 11

Kim O'Bryan - PROFESSIONE SPIA

CONFINE - ABBASSATI - ESCI - ENTRA AEROPORTO - POSA PISTOLA - SUD - OVEST - NORD - ENTRA AEREO - SUD - PRENDI PARACADUTE - NORD - NORD - OVEST - APRI PORTELLO - INDOSSA PARACADUTE - ESCI - SUD - NORD - OVEST - COLPISCI MITRA - COLPISCI MITRA - COLPISCI TERRORISTA - PRENDI BOMBA - COLPISCI TERRORISTA - LANCIA BOMBA - COLPISCI TERRORISTA - LANCIATI - APRI IL PARACADUTE.

Burt Everett - PRIMO CASO

PALLOTTOLA - (ESAMINA FOGLIETTO) - ESCI - SCENDI - SCENDI - ESCI - SALI AUTO - VAI AL LONGMAN CAFE - SCENDI - ENTRA BAR - PRENDI UN CAFFE - (GUARDA) - LEGGI IL GIORNALE - ESCI - SALI AUTO - VAI IN PERIFERIA - SCENDI - EST - ESAMINA DISCARICA - PRENDI PISTOLA - SALI IN STRADA - SALI AUTO - VAI ALLA POLIZIA - SCENDI - CHIEDI AIUTO AL DETECTIVE - SALI AUTO - VAI AL GALLO VERDE - PRENDI UNA SIGARETTA - POSA IL FOGLIETTO - PRENDI ACCENDINO - SCENDI - ENTRA NIGHT - VAI A TAVOLI - SIEDITI - ACCENDITI UNA SIGARETTA - ALZATI - ESCI - FORA LE RUOTE DELLA MACCHINA BLU - SALI AUTO - POSA SIGARETTA - POSA ACCENDINO - VAI ALLA VILLA DI PALMER - SCENDI - ENTRA VILLA - ASPETTA - STORDISCI IL CAMERIERE - SPOGLIA IL CAMERIERE - INDOSSA LA DIVISA - ESAMINA IL CAMERIERE - PRENDI I GUANTI - METTI I GUANTI - ENTRA VILLA - ENTRA STUDIO - PRENDI VALIGETTA - ESAMINA STUDIO - CHIAMA POLIZIA.

Lucius - AUT CAESAR...

CALIGOLA - SUD - SUD - EST - CHIEDI DI LAVORARE - ESCI - SUD - EST - ESAMINA CUCINE - ESAMINA CUCINE - PRENDI SPEZIE - PRENDI FIASCA - ESCI - NORD - NORD - EST - EST - OFFRI IL VINO - ESAMINA GLADIATORI - PRENDI ELMO - INDOSSA ELMO - PRENDI RETE - OVEST - OVEST - COMPRA SPADA - COMPRA SCUDO - OVEST - SUD - OVEST - GETTA LE SPEZIE VERSO LA TIGRE - UCCIDI LA TIGRE - EST - NORD - EST - RIVENDI LA SPADA - RIVENDI SCUDO - SUD - SUD - OVEST - OVEST - COMPRA CESTA - ESCI - EST - NORD - NORD - COMPRA TUNICA - INDOSSA TUNICA - COMPRA SANDALI - INDOSSA SANDALI - NORD - OVEST - PRENDI GATTO - EST - EST - ENTRA - LIBERA GATTO - ASPETTA.

EXPLORER diventa VIKING

Attenzione, amici di EXPLORER
la vostra rivista sospende, per importanti ragioni editoriali, la pubblicazione, ma non sia mai detto che noi abbandoniamo gli avventurieri.

AMICI IN MSX

AMICI IN COMMODORE

L'appuntamento è su:

VIKING

Dal prossimo mese in avanti ci ritroveremo tutti assieme: COMMODORIANI, SPECTROMANIACI ED MSXISTI con nuove, emozionanti, imprevedibili avventure!!!
L'appuntamento, quindi, è su:

N° 11 DI VIKING

IN TUTTE LE EDICOLE A DICEMBRE

NON PERDETELO

ATTENZIONE: le soluzioni di questi giochi le troverete su VIKING N° 11

La prova

Zoram il Guerriero

Per il popolo che viveva nelle fredde Montagne del Nord era giunto il tempo di eleggere un nuovo capo, ed il più adatto, in virtù per le sue eroiche gesta e la sua onestà, sembrava il giovane Zoram.
Ma non bastava essere un valoroso guerriero per diventare il capo di un popolo, anche perchè insieme al titolo si conquistava la mano di una delle bellissime figlie del vecchio capo del quale si prendeva il posto.
E sarebbe stato proprio il vecchio capo, ormai troppo vecchio per combattere ma molto più saggio del resto della tribù, a decidere a quale prova il giovane Zoram sarebbe stato sottoposto.
Chi aspirava al comando della comunità doveva, secondo la tradizione, compiere un gesto così grande da trasformare la sua storia in una leggenda da tramandare come esempio alle generazioni future.
In quei tempi di magia e di guerre non mancavano certo prove difficili, ma il vecchio capo andò a scegliere proprio quella che aveva fatto, nei decenni passati, molte vittime fra gli aspiranti capi: ritrovare e portare al villaggio la Sacra Gemma della Conoscenza, una leggendaria reliquia appartenuta al più antico Mago delle Terre del Nord, Zardhos il Saggio.
La Gemma venne rubata da una comunità di ladri ed assassini, ma l'ira del mago li raggiunse uno ad uno, ed egli li punì attraverso una serie di incantesimi fino a quando l'ultimo di essi non venne colpito da quelle terribili magie, e la Gemma fu nascosta chissà dove lontano dallo sguardo e dalla cupidigia degli uomini.
La leggenda diceva che solo un uomo di valore e dal cuore puro avrebbe potuto toccarla, e colui che vi fosse riuscito avrebbe conquistato la saggezza ed il potere di trasmetterla agli altri.
Ma le terre dove quei fatti erano accaduti erano conosciute come luoghi di magia e di violenza, per cui la sola ricerca della gemma significava mettere in serio pericolo la propria vita.
Ma la prospettiva di acquistare un così ambito dono quale poteva essere quello della saggezza era ancora più allettante del semplice essere un capo, e Zoram non esitò ad accettare quella prova: fu solo dopo molte settimane di cammino che raggiunse la regione dove un tempo viveva Zardhos il Saggio, pronto ad affrontare i pericoli che lo separavano dalla magnifica e leggendaria Gemma della Conoscenza.

Genere: Fantasy
Grado di Sfida: MEDIO
Parola d'Ordine: VIRTÙ

Missione mistero

Roy Norton

Dalla sua nomina a Redattore Capo del "Today's Mysteries" Roy Norton aveva avuto ben poco da fare come "giornalista del mistero": i casi paranormali o quelli di ufologia erano così sporadici e poco interessanti, da qualche mese, che il suo giornale rischiava di chiudere i battenti.
Roy si faceva inviare riviste e bollettini da tutto il Mondo, nella speranza di afferrare al volo uno "scoop" che avrebbe potuto portare il "Today's Mysteries" all'attenzione della gente aumentandone così la diffusione.
Ma era destino che la soluzione al problema venisse proprio dalla fonte più impensata: il nuovo reporter assunto qualche giorno prima dal Direttore, un certo Al Simon.
Al gli ricordava molto i suoi primi anni al giornale, e questo, insieme all'affabilità e all'entusiasmo del giovane, glielo rendevano davvero simpatico.
Fu per questo che una mattina, al suo arrivo in redazione, Al si precipitò dal Redattore Capo Roy Norton e con aria raggiante gli disse: "Capo, ho per le mani un caso inte-

ressantissimo, che potrebbe divenire l'articolo da prima pagina che lei cercava!"
Roy lo fece accomodare, e gli chiese se voleva un caffè.
Al espose la sua "storia": alla periferia della città, quasi in campagna, c'era una casa in vendita, il cui annuncio veniva pubblicato su tutti i quotidiani del posto da circa quarant'anni senza mai sparire.
Parlando con gli addetti alle inserzioni, Al aveva scoperto che il vecchio proprietario della casa, un anziano signore appassionato di esoterismo e dell'occulto in genere, spediva regolarmente la sua quota mensile per far ripetere l'annuncio dall'indirizzo corrispondente all'abitazione in vendita.
Data la regolarità dei pagamenti, gli addetti alle inserzioni e i loro colleghi che li avevano preceduti in quei quaranta anni non si erano curati più di tanto della questione: il fatto che l'annuncio continuava a ripetersi poteva benissimo significare che il proprietario non si accordava mai coi potenziali clienti.
Ma tutti coloro con i quali Al aveva parlato negavano di aver mai conosciuto di persona l'inserzionista, un certo Ravenport.
Le poche informazioni su di lui le aveva avute da sua zia Maggie, che una volta, quarant'anni prima, aveva incontrato un eccentrico signore davanti al cancello dell'abitazione, e da una breve chiacchierata aveva saputo della sua passione per il mistero e la magia.
"Io non sono ancora andato a quell'indirizzo per verificare cosa effettivamente accada, signor Norton, anche perchè qualcosa mi dice che la persona più adatta ad una simile inchiesta sia lei, e che sotto tutta questa storia si nasconde qualcosa di più di un semplice affare di vendita... sono tutte considerazioni dettate per lo più dal mio sesto senso, capo, per cui non escludo che possa essere in errore, comunque..."
Roy non gli fece terminare la frase: sapeva quanto il suo istinto, gli aveva giovato in passato, per cui accettò l'ipotesi e il caso, ringraziando il giovane reporter ed assicurandogli che sarebbe stato premiato se la visita alla misteriosa casa di Ravenport si rivelava uno scoop.
In cuor suo avvertiva quel certo non so che di cui non si era mai meravigliato, un'impressione che lo aveva spesso portato ad avventure ai limiti dell'immaginazione.

Genere: Mistero/Thrilling
Grado di Sfida: MEDIO/FACILE
Parola d'Ordine: KABALA

Desperados

Kenneth Johnson

Nei tempi in cui il selvaggio West veniva percorso da banditi ed assassini più che da mandriani o pony express, gli uomini di legge avevano da sudare non poco.
Onesti sceriffi e coraggiosi rangers seguivano le piste alla ricerca dei fuorilegge, ma spesso le loro ricerche si fermavano ad un confine, quello col Messico, oltre il quale vigeva una differente giurisdizione.
Grazie a questa possibilità numerose bande di banditi messicani sconfinavano per rapinare le città al di là del loro confine, dopodichè ritornavano indisturbati nel loro territorio a godersi il bottino.
Kenneth Johnson aveva cercato molte volte di raggiungerli prima ch'essi oltrepassassero il confine, senza mai riuscirci.
Questo umiliante problema lo torturava ormai da alcuni mesi, quando gli giunse voce che la banda messicana di Manolo Ramirez aveva attaccato una comunità di Mormoni uccidendo alcuni bambini e portando via alcune ragazze, oltre ad aver trucidato molti uomini della comunità e bruciato i loro carri.
Kenneth capì che in quel frangente c'era qualcosa che andava molto al di là di qualsiasi problema di giurisdizione o di confine, qualcosa che si chiamava umanità e compassione.
Lasciò così la sua stella di latta sulla scrivania dell'ufficio ed affidò la cura della cittadina al suo vice, partendo così a cavallo verso il confine col Messico.
Dopo tre giorni di ricerca trovò le tracce di Ramirez e dei suoi desperados, e ne seguì la pista, addentrandosi in terreno messicano, finchè non raggiunse un minuscolo villaggio.
Smontò da cavallo, e guardandosi attorno capì che nel villaggio non c'era anima viva: nessun rumore tranne il soffiare del vento e l'abbaiare di un cane.
Eppure i desperados dovevano essere passati di là, perchè le tracce lo testimoniavano.
Ma quando si avvicinò alle abitazioni e il suo olfatto fu colpito da uno strano odore nauseabondo comprese ciò che era successo: la banda di Ramirez aveva ancora una volta seminato paura e morte!

Genere: Western
Grado di Sfida: MEDIO
Parola d'Ordine: SIERRA

HIT • PARADE

Vota l'avventura preferita!!!

Explorer vi dà la possibilità di votare l'avventura che preferite, o l'eroe con il quale avete sconfitto alieni, draghi e risolto ingarbugliati gialli, pubblicati sulla rivista.
Come dovete fare? Basta telefonare, nelle ore d'ufficio, in redazione, al seguente numero: 02/6453775. Una gentilissima signorina prenderà nota delle vostre preferenze.

TITOLO	GRAFICA	GIOCABILITÀ	ORIGINALITÀ	TOT.
1) IL LADRO DI CAMELOT	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	11
2) PRIGIONIERO DEL TEMPO	● ●	● ● ●	● ● ●	8
3) MOONBASE DELTA	●	● ●	● ●	5

HIT PARADE

Cognome ....

Nome ....

Indirizzo ....

Voto per ....

Spedire a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

TrucChi

IL FANTASTICO MONDO DELLE ADVENTURES

Illustrissimi colleghi, benvenuti al nostro Convegno mensile dei maghi d'adventure.
Grazie per essere intervenuti così numerosi al nostro appuntamento con i trucchi, gli intrighi e le curiosità.
Questa volta ci imbarcheremo su un vecchio vascello e scopriremo tutti i segreti dei "predoni dei 7 mari" di PIRATES.
Il primo passo per avere qualche chance di sopravvivenza è quello di leggere attentamente il manuale. Capisco che voi siate impazienti di giocare e che l'idea di leggere prima il libro vi possa sembrare una perdita di tempo: ma, se avrete la pazienza di farlo, scoprirete in esso tanti piccoli sotterfugi molto utili e astuti.
Fatto ciò, dovrete "creare" il vostro personaggio scegliendone la dote principale, il periodo storico in cui vive, la nazionalità e il livello d'esperienza.
Fra le doti ignorate CHARM e MEDICINE: la prima è inutile in quanto i Governatori vi inviteranno a cena abbastanza spesso da poter far colpo sulle loro figlie anche se la vostra dote principale non è lo CHARM; la seconda non vi interessa perchè la vostra missione è quella di navigare e di combattere e non di curare gli ammalati.
Delle tre doti rimaste, GUNNERY è ok ma ha il suo rovescio della medaglia (vedi COMBAT). NAVIGATION può essere utile per riuscire a governare un veliero a vele quadre ma, senz'altro, la migliore di tutte è FENCING in quanto la maggior parte del gioco è basata sul combattimento uomo contro uomo.
Fate attenzione quando scegliete fra i periodi storici perchè essi nascondono diversi livelli di difficoltà.
Il manuale spiega chiaramente le caratteristiche di ogni epoca, quindi potete scegliere quella che più vi piace. Comunque, se volete un consiglio, iniziate con il 1660.

Come nazionalità, potete scegliere fra la francese e l'inglese; evitate la spagnola perchè in Spagna non è condonata la pirateria e la tedesca perchè in Germania ci sono pochissimi porti.
Nella prima parte del gioco rimane, infine, da scegliere il livello di esperienza che varia dall'apprendista allo sbruffone: partite con un livello intermedio, anche se vi troverete spesso in difficoltà, in quanto se iniziate come apprendista perderete moltissimo tempo a guadagnare denaro per i vostri amici.

COMBATTIMENTI NAVALI

Il primo grosso avvenimento che dovrete affrontare è senz'altro un combattimento navale.
Innanzi tutto, assicuratevi di avere la giusta nave ammiraglia.
Vi consiglio una fregata: le altre non sono altrettanto manovrabili.
Cercate di affiancare la nave da conquistare, tagliandole la rotta se cerca di scappare.
Il miglior metodo per evitare i colpi di cannone è quello di posizionarsi a 45° rispetto alla nave nemica per poi mettersi improvvisamente in perpendicolare rispetto ad essa: il nemico non farà in tempo a correggere il tiro e le sue cannonate andranno a vuoto.

COMBATTIMENTI A TERRA

Se le battaglie navali sono "costose" per le navi che si possono perdere, quelle a terra lo sono altrettanto in termini di uomini.

In generale, evitate di attaccare subito una città seguendo, invece, questa semplice ma efficace tattica: formate con i vostri uomini due gruppi di 30-40 elementi e appostatevi nei boschi vicini alla città da attaccare in modo che le sentinelle vi possano vedere.

Attirerete, così, le truppe nemiche in un'imboscata nella quale terrete impegnato solo un gruppo dei vostri uomini.

Nel frattempo, con l'altro, attaccherete la città ormai priva del grosso delle sue difese, ed avrete, così, ottime possibilità di riuscire a conquistarla.

VITA FAMILIARE

Qualsiasi cosa facciate durante il gioco, NON SPOSATEVI! Almeno fino a che non decidete di ritirarvi.

Dovete cercare di far colpo sulla maggior parte delle figlie dei Governatori (possibilmente una per porto) in quanto esse sono preziosissime fonti di informazioni.

Per quanto riguarda, invece, i restanti 4 componenti della vostra famiglia dovrete assolutamente ritrovarli: ognuno di essi possiede un pezzo della mappa indispensabile per trovare la fortuna degli Incas.

Non appena avrete il primo pezzo della mappa affrettatevi a cercare la parte del tesoro indicata; altrimenti, quando troverete il secondo dei vostri familiari (e quindi le indicazioni per un altro tesoro) non guadagnerete molto di più perchè non avete ancora trovato il primo.

Per questo motivo vi consiglio di salvare il gioco prima di cercare un nuovo parente: ogni mappa, ad una prima occhiata, può sembrare indecifrabile ma, se è studiata con attenzione diventa più facile da capire.

A questo punto mi sembra di avervi dato molte informazioni utili su come muovervi nel gioco... lascio a voi il piacere di scoprire il resto!!

COME DIVENTARE RICCHI SUBITO

Essenzialmente il metodo più rapido per accumulare molti soldi è quello di saccheggiare delle città ricche.

Studiate attentamente le caratteristiche delle città da attaccare preferendo quelle senza fortini e quelle colpite da malaria.

Se una città ha un forte, preferite allora il combattimento in mare.

In alternativa potrete diventare ricchi trovando il misterioso Silver Train o il Treasure Fleet, anche se non è un'impresa facile da portare a termine.

Arrivederci al prossimo numero!!

SHORT NEWS

Come annunciato dalla LEVEL 9, la versione per Commodore 64 (disco o cassetta) e quella per MSX (cassetta) della favolosa, nuovissima Avventura "KNIGHT ORC", è stata posta in commercio.
Il prezzo del gioco, per entrambe le versioni, è di 14.95 sterline inglesi.

La ATLANTIS SOFTWARE sta effettuando la conversione per il Commodore 64 il suo "DUNGEON, AMETHYSTS, ALCHEMISTS 'N' EVERYTHING", un'Avventura originariamente realizzata per i computer della serie Amstrad. Il gioco sarà disponibile dal mese di Ottobre a 1.99 sterline.

La prossima Avventura della INFOCOM dopo "BEAUROCRACY" sarà "NORD AND BERT COULDN'T MAKE HEAD OR TAIL OF IT" (sembra che questa dei titoli lunghi sia una moda, ultimamente!).
Il gioco è stato scritto da Jeff O'Neill, lo stesso di "BALLYHOO", e sarà disponibile da Ottobre anche per il Commodore 64 a 24.99 sterline.

La conversione del favoloso generator di Avventure "PROFESSIONAL ADVENTURE WRITER" (PAW) della GILSOFT avverrà secondo questo ordine: prima di Natale sarà pronta una versione per CP/M, seguita poi da quella per IBM e compatibili, ATARI ST, la serie degli AMSTRAD CPS ed infine il COMMODORE 64.

Cogliamo l'occasione per ringraziare l'efficientissimo ADVENTURERS CLUB Ltd di Londra per il contributo nella risoluzione di giochi inglesi e nell'aggiornamento di notizie e recensioni, e ne approfittiamo per dirvi qualcosa di più circa questa fantastica iniziativa dedicata agli appassionati di Adventures.
Innanzitutto diciamo che la quota di iscrizione annuale è, per l'Europa (quindi Italia compresa) di 19.45 sterline per spedizioni in Via Aerea e di 16.35 con affrancatura ordinaria.
L'iscrizione dà diritto a ricevere un bollettino bimestrale di 48 pagine con recensioni, articoli dei più famosi recensori di Avventure, news, soluzioni, trucchi e consigli vari.
Inoltre viene offerta la possibilità di usufruire di due Help Lines: una telefonica (a voce), l'altra (funzionante 24 ore su 24) via Modem, oltre a quella postale.
Infine ogni mese viene inviata, insieme al bollettino, una lista aggiornata di numerose Avventure a prezzo scontato, giunto adesso a 300 titoli con più di 700 versioni.
Inoltre, per chi fosse più esigente nell'aggiornamento di notizie riguardanti nuove Avventure sul mercato o conversioni di quelle vecchie il Club dà la possibilità di ricevere, abbonandosi ad esso, un bollettino chiamato "THE ELF'S DIARY": c'è da precisare, comunque, che tale bollettino (di 4 pagine) anticipa solo di un mese o due quelle notizie che verranno poi pubblicate sul Dossier bimestrale.
Per iscrivervi o chiedere informazioni l'indirizzo del Club è: "THE ADVENTURERS CLUB Ltd", 64 Menelik Road, London NW2 3RH, ed il numero di telefono dall'Italia è 00-44-1-7941261.
Speriamo, con questo, di aver soddisfatto le richieste di moltissimi lettori a riguardo.

La Redazione

È IN EDICOLA
LA NUOVA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO
CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K
NON PERDETELA!
ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
N. 10
NOVEMBRE 1987
L. 10.000
CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K
L'ORRORE DI PROVIDENCE
HOMO SAPIENS